



# **MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK)**

Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini Paud Budi Mulya Kota Manna

**SKRIPSI**

Oleh

**VERA HERYANTI**

**NPM A11112068**

**PROGRAM SARJANA (SI)  
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2014**



# **MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK)**

**Penelitian Tindakan Kelas Di Pendidikan Anak Usia Dini Paud Budi Mulya Kota Manna**

## **SKRIPSI**

Oleh

**VERA HERYANTI**

**NPM A11112068**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana  
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD  
FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA (SI)  
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU**

**2014**

## LEMBAR PENGESAHAN

### MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK)

Penelitian Tindakan Kelas Di Pendidikan Anak Usia Dini Paud Budi Mulya Kota Manna

SKRIPSI

VERA HARYANTI  
NPM : A11112068

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I,



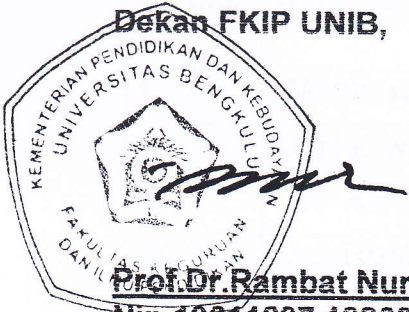
Wembrayarli, S.Pd.M.Sn  
Nip: 196112051991031008

Pembimbing II,



Dr. Hadiwinarto, M.Psi  
Nip: 195809131984031003

Dekan FKIP UNIB,



Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko  
Nip 19611207 198601 1 001

Ketua Program Sarjana  
Kependidikan Guru Dalam  
Jabatan ( PSKGJ ) FKIP UNIB



Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi.  
Nip 19610123 198503 1 002

# MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK)

Penelitian Tindakan Kelas Di Pendidikan Anak Usia Dini Paud Budi Mulya Kota Manna

## SKRIPSI

Oleh :

**VERA HARYANTI**  
**A11112068**

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Program Studi Sarjana (S1)  
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Januari 2014

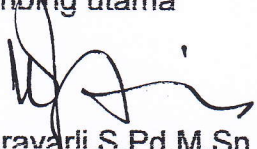
Pukul : 08.00 s/d Selesai


Tempat : SMAN 1 Kota Manna

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing

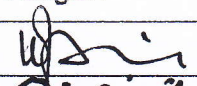
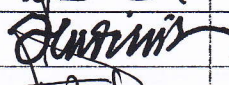
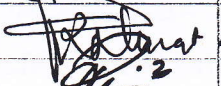
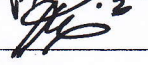
Pembimbing utama

pembimbing Pendamping

  
Wembrayarli, S.Pd.M.Sn  
Nip: 196112051991031008

  
Dr. Hadiwinarto, M.Psi  
Nip: 195809131984031003

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh tim penguji

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
I	Wembrayarli, S.Pd.M.Sn		6/2-2014
II	Dr. Hadiwinarto, M.Psi		6/2-2014
III	Drs. Rokhmat Basuki, M.Hum		6/2-2014
IV	Drs. Rizkan, M.Kes		6/2-2014



## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vera Haryanti  
NPM : AIIII2068  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini  
Tempat Mengajar : Paud Budi MulyaKota Manna  
Alamat Sekolah : Jl. Veteran Kecamatan kota Manna Kabupaten  
Bengkulu Selatan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi yang saya tulis adalah karya saya sendiri dan bebas dari segala macam plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiah.

Jika kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, semua akibat yang ditimbulkannya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi hukum yang berlaku.

Manna, Januari 2013  
Yang membuat pernyataan

VERA HARYANTI  
NPM : AIIII2068

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

- **Tiada hal yang membahagiakan melainkan senyum dari orangtua**
- **Kita hanya bertahan untuk menang, hanya perlu gigih untuk menyelamatkan diri dan perlu usaha untuk mendapatkan kesuksesan**

### **Persembahan:**

**Sujud syukur pada-Mu ya Allah, setelah kulewati masa, akhirnya kugenggam jua harapan ini, akan kupersembahkan karya kecilku ini kepada:**

- 1. Ayahanda dan Ibundaku tercinta yang selalu mencurahkan kasih sayang yang tulus kepadaku**
- 2. Suamiku tersayang yang selalu memberi semangat dan kasih sayang padaku**
- 3. Mertuaku, anak-anakku, dan adik-adikku yang selalu memberi semangat dan motivasi kepadaku**
- 4. Almamaterku**

**Terimalah setitik kebanggaan dan kebahagiaan ini atas segala pengorbanan, perhatian, bimbingan, serta kasih sayang yang diberikan hingga tercapainya harapanku.**

## **MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK)**

Oleh

**VERA HERYANTI**

**NPM A11112068**

### **ABSTRAK**

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini (PTK) adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak). Subjek penelitian ini yaitu bidang pengembangan kemampuan kognitif anak dengan melalui permainan tradisional (congklak). Adapun kelas yang akan digunakan adalah kelompok B Paud Budi Mulya di kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tindakan observasi, dan dokumentasi. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus satu kali pertemuan. Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan bermain tradisional (congklak) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan disetiap aspek pengamatan mengalami peningkatan disetiap siklus. Untuk hasil perkembangan kognitif pada tahap bermain siklus I menunjukkan 65% sedangkan siklus ke II meningkat 75%. Dalam permainan tradisional (congklak) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, seorang guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksanannya permainan tersebut seperti permainan yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak.

**Kata kunci : *permainan tradisional (congklak), Kognitif.***

# **IMPROVING COGNITIVE GROWTH OF CHILD THROUGH TRADITIONAL GAME ( CONGKLAK)**

**BY**  
**VERA HERYANTI**  
**NPM A11112068**

## **ABSTRACT**

The objective of this classroom action research was to increase children cognitive development by through traditional game (congklak). The subject of this research was in the side of children cognitive ability development by through traditional game (congklak). The existence of population in this research were group B paid Budi Mulya in veteran padang kapuk manna subdistrict, south bengkulu regency, with the total population were approximately 20 students involves 13 son and 7 daughter. The data was taken from the result of observation and dokumentation. This classroom action research had two cycles, and every cycle had one times meeting. The result of study showed that through traditional game (congklak) method can increase children cognitive development it can be seen from the count of the result cognitive development in each steps or meeting. In which, for 1 st cycle, the result of cognitive development showed 65% while for 2 nd cycle it increase to be 75%. In the through traditional game (Congklak) method to increase children cognitive development, a teacher was recommended to prepare all of thing that support through traditional game (congklak) such as interesting and suitable with children's necessity.

**keyword.: *Cognitive, Through Traditional Game (Congklak)* .**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayannya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul” ***Meningkatkan Perkembang Kognitif Anak melalui Permainan Tradisional (Congklak)*** di Kelompok B Paud Budi Mulya Manna Kabupaten Bengkulu Selatan “. Adapun skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana (S1) Kependidikan bagi guru dalam jabatan Universitas Bengkulu.

Dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik berupa informasi, bimbingan, saran, dan fasilitas yang dapat penulis manfaatkan dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis menyampaikan terimah kasih yang tulus dan penghargaan yang setinggi–tingginya kepada :

1. Prof.Dr.Rambat Nur Sasongko, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Dr.I Wayan Dharmayana,M.Psi, selaku ketua prodi S1 PAUD Universitas Bengkulu.
3. Drs. Wembrayarli,M.Sn, selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan,arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr.Hadiwinarto,M.Pd ,selaku dosen pembimbing kedua yang penuh kesabaran membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidkan anak usia dini serta STAF FKIP Universitas bengkulu yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.

6. Ibu Feanty Femilia, S.Pd, selaku kepala sekolah Paud Budi Mulya Kabupaten Bengkulu Selatan.
7. Suami tercinta yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
8. Ayah dan bunda tercinta yang banyak mendorong dan memotivasi serta meluangkan waktu yang seyogyanya bersama mereka.

Penulis telah berusaha keras agar skripsi ini memenuhi syarat sebagai karya ilmiah yang baik, tetapi disadari bahwa kesalahan atau kekurangan adalah manusiawi. Maka kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca yang budiman sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan di masa mendatang.

Manna, Januari 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	iii
HALAM PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN .....	vi
LEMBAR PERNYATAAN .....	vii
MOTTO & PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BABI PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	4
C. Pembatan Fokus Penelitian.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat hasil penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Acuan Teori Area dan Fokus Yang Di Teliti.....	7
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Intervensi.....	21
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Subyek/Partisipasi dalam Penelitian.....	34
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisa Data.....	40
H. Indikator Keberhasilan.....	43

**BAB IV . HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

A. Hasil Penelitian .....	45
B. Pembahasan Penelitian.....	60

**BAB V. SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	64
B. Saran .....	65

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>
----------------------------	-----------

<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>94</b>
----------------------------------	-----------



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	32
Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas	34
Table 3.3 Kategori Skor Hasil Observasi Dari angket	43
Tabel 4.1 Hasil perkembangan kognitif anak siklus I	50
Tabel 4.2 hasil observasi terhadap aktivitas guru	51
Tabel 4.3 Hasil Perkembangan kognitif anak siklus II	56
Tabel 4.4 hasil observasi terhadap aktivitas guru	58
Tabel 4.5 Peningkatan hasil observasi aktivitas belajar Kognitif anak siklus I & II	60

## DAFTAR BAGAN

Tabel 2.1Bagan Penelitian Tindakan Kelas.....	28
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas.....	68
Lampiran 2. Daftar Nama Anak.....	70
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Mingguan dan Harian siklus I & II	72
Lampiran 4. Rencana Kegiatan Mingguan dan Harian Siklus I & II	76
Lampiran 5. Observasi Anak Siklus I & II.....	80
Lampiran 6. Dokumentasi.....	86
Lampiran 7. Lembar observasi aktivitas guru siklus I & II.....	88
Lampiran 8. Pernyataan kesedian Menjadi teman Sejawat.....	92
Lampiran 9. Surat Keterangan Sudah Melakukan penelitian dari sekolah .	93
Daftar Riwayat Hidup.....	94

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah.**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. UU Sistem pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah dimasukkan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28), undang-undang sistem Pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003, sedangkan pada pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa “ Suatu Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Hal ini merupakan perwujudan dari



yang telah diamanatkan oleh UUD 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Asyiah (2007:2.1) Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan golden age masa (peka). Golden age merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, golden age merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.

Menurut Rahman (2005:4) Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dalam sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuhan anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Menurut Hughes(1999:13) Pembelajaran pada anak usia dini / TK adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), non linier, menyenangkan dan perilaku secara aktif.

“Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain:memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain. Sehingga, orang dewasa atau guru dapat memberi dukungan bagi perkembangan tersebut dengan berbagai strategi yang dapat diterima anak”. (Aisyah dkk, 2007:1.21 – 22)

Berdasarkan pengamatan peneliti di Kelompok B Paud Budi Mulya Kecamatan Kota Manna menunjukkan bahwa : sebagian besar anak kurang termotivasi dalam mengembangkan kognitifnya, hal ini dikarenakan guru kurang memperhatikan anak belajar, penjelasan guru kurang menarik perhatian anak, anak cenderung melakukan aktivitasnya sendiri di luar arahan guru, guru kurang merespon pertanyaan anak dan ketika guru memberikan pertanyaan anak juga tidak merespon.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “ *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak) Di Paud budi mulya pada kelompok B Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan*”.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kelompok B Paud Budi Mulya jalan Veteran Padang Kapuk, kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Adapun identifikasi masalah yang ditemukan dan perlu menjadi perhatian adalah :

1. Kurangnya minat dan motivasi anak untuk memperhatikan apa yang diajarkan oleh gurunya.
2. Anak tidak mampu memecahkan permasalahan dalam bermain.
3. Anak sulit untuk berkonsentrasi terhadap apa yang dijelaskan dan diajarkan gurunya.

Media pembelajaran yang dimiliki di Kelompok B Paud Budi Mulya sangat kurang sekali. Termasuk media pembelajaran. Sehingga guru dituntut kreatif untuk membuat media yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan menggunakan media Permainan

tradisional congklak. Jadi fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak.

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas maka di batasi fokus penelitian ini adalah melalui permainan tradisional (congklak) dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

### **D. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah :

” Apakah permainan tradisional (congklak) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di kelompok B Paud budi mulya kecamatan kota manna kabupaten bengkulu selatan?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini (PTK) adalah untuk mendeskripsikan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak) di kelompok B Paud budi mulya Kecamatan kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

a. Bagi anak–anak

1. Mampu meningkatkan kognitifnya
2. Dapat membuat anak menjadi lebih aktif

b. Bagi Guru

1. Dapat meningkatkan motivasi dalam mengajar
2. Dapat Memberi ilmu pengetahuan yang lebih pada anak
3. Upaya meningkatkan kemampuan karya tulis.

c. Bagi Peneliti

1. Dapat mengamati langsung keadaan di Paud budi mulya  
Kabupaten Bengkulu Selatan.
2. Dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi Paud budi mulya  
Kabupaten Bengkulu Selatan.
3. Dapat meningkatkan kompetensi guru.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Perkembangan kognitif**

#### **1. Pengertian Kognitif**

Menurut Patmonodewo (2003:27) Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Gagne dalam Jamaris, (2006:18) Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Menurut pendapat saya setelah membaca beberapa definisi diatas dapat saya disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan, baik dari segi kemampuan dalam memecahkan masalah.

## **2. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif**

Menurut Jamaris (2006:23) Aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu :

### **a. Berfikir Simbolis**

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

### **b. Berfikir Egosentris**

Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.

### **c. Berfikir Intuitif**

“Fase berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya”. (Martini, 2006:23-24)

### 3. . Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

#### a. Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (Struktur Kognitif) anak.

#### b. Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.

#### c. Ekuilibrium (*Equilibrium*)

“Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah”(Martini, 2006:24-25).

### 4. Implikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyanyangi ciptaan tuhan yang ada lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting dan lain-lain yang dikaitkan



dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik lisan maupun membaca dan menulis.

- a. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak, misalnya memberikan jawaban yang salah untuk memotivasi anak, memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar.
- b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata kedalam bentuk lain misalnya gambar.
- c. Melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikir dan mengemukakan fikirannya (Martini , 2006:27).

## **5. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Jamaris (2006:25) membagi karakteristik kemampuan kognitif anak usia taman kanak-kanak menjadi dua yaitu :

- a. Kemampuan kognitif usia 4 tahun
  1. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya, menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba.
  2. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
  4. Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dan dicium, dan selalu diikuti pernyataan mengapa ?
  5. Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris)
  6. Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- b. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun
1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
  2. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya
  3. Telah mengenal sebagian warna
  4. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu
  5. Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
  6. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

## 6. Tahapan Kognitif

Menurut Sudono (2000:22-25) ada tiga tahapan kognitif

### a. Tahapan Pengusaan Konsep

Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

### b. Tahapan Transisi

Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambang yang absatrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual secara berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambang.

### c. Tahapan Lambang

Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami.

Didalam penelitian ini peneliti hanya mengambil tahapan pengusaan konsep yaitu Pada tahap ini anak memahami konsep

melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit.

Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

## **B. Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Menurut Sudono (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Rahman (2005:85) mengemukakan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak ( bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari laur, dan adapun ciri–ciri aktivitas yang dipandang bermain itu :

1. Dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa ada unsur paksaan dari manapun.
2. Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan
3. Berorientasi pada proses, bukan pada hasil. Yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan.
4. Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

Menurut Montolalu (2007:1.3) Mengatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

- b. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- c. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan dan kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya.
- d. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (Psikososial serta emosional).
- e. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- f. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

## **2. Cara-Cara Bermain**

Cara-cara bermain atau rancangan kegiatan bermain yaitu :

- a. Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain.
- b. Menentukan macam kegiatan bermain.
- c. Menentukan tempat dan ruangan bermain.
- d. Menentukan bahan dan peralatan bermain.
- e. Menentukan urutan langkah bermain.

### 3. **Jenis-Jenis Bermain**

Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2004:37-38) Mengatakan penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk:

1. Bermain soliter, yaitu anak bermain sendiri-sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
2. Bermain secara paralel, yaitu anak bermain dengan materi yang sama, tapi masing-masing kerja sendiri secara berdampingan.
3. Bermain asosiatif yaitu terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
4. Bermain kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain

### 4. **Fungsi Bermain**

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartley dkk, dalam Moeslichaton (2004:33) ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu :

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.

- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain-lain.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri dan lain-lain.

## 5. Manfaat bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dan bermain, didalam bermain dapat menambah tentang logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke dalam Martuti (2008:45), Mengemukakan manfaat bermain adalah :

- a. Meningkatkan pengetahuan akan konsep – konsep warna, bentuk, arah dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.
- b. Mengaktifkan semua panca indera anak.
- c. Meningkatkan kognitif anak.
- d. Memenuhi kengin tahuan pada anak.
- e. Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan berekperimen (mengadakan percobaan).
- f. Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.

- g. Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan serta mengaktifkan panca indera untuk meningkatkan kemandirian dalam keinginan tahuan anak dan memberikan motivasi untuk bereksplorasi dalam meningkatkan imajinasi pada anak.

## **6. Permainan Congklak**

### **1. Pengertian Permainan Congklak**

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan – permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak.

Bermain congklak juga dapat melatih anak – anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan uang yang disebut papan congklak. Ukuran



papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak – anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kereng, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau palstik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing- masing pemain untuk menyimpan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji congklak.

*<http://www.YokiMirantiyo.com/ManfaatPermainanTradisional,htm>*

## **2. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Anak Dalam Permainan Congklak.**

- a. Melatih kemampuan motorik halus
- b. Melatih Kesabaran dan ketelitian ( emosional)
- c. Melatih jiwa sportifitas
- d. Melatih kemampuan menganalisa (Kognitif)
- e. Menjalani kontak sosialisasi.

### 3. Manfaat Permainan Tradisional Congklak

- a. Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir
- b. melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, sepertinya sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numeric
- c. Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan..
- d. melatih anak dalam bekerjasama
- e. melatih emosi anak.

*<http://www.expatriat.or.id/info/congklak.html>*

### 4. Kaitan Kemampuan Pengembangan Kognitif dengan Permainan Tradisional (Congklak)

Menurut peneliti dapat mengenalkan pertama kali pemahaman tentang pengetahuan sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak usia dini di rumah maupun di sekolah merupakan basis utama pendidikan anak.

Untuk membantu kemampuan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan observasi. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara berdasarkan penguasaan pengetahuan anak adalah

bermain congklak , misalnya pada tahap penguasaan konsep menghitung benda dengan lambang bilangan, yaitu dengan cara menghitung buah congklak kedalam lobang congklak.

Dalam menggunakan permainan tradisional (congklak) dan melalui kegiatan yang beragam, maka anak akan merasa tidak cepat bosan, dan dengan bermain congklak anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya.

### **C. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Intervensi**

Rancangan alternatif atau desain intervensi tindakan ini pada dasarnya tidak berbeda dengan penyusunan skenario tindakan dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian ini direncanakan menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Di bawah ini akan dikemukakan beberapa teori tentang penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

#### **1. Pengertian Tindakan (*action research*)**

Terkait dengan pengertian penelitian tindakan (*action research*) ini, ada beberapa rumusan definisi penelitian tindakan yang dikemukakan oleh para ahli seperti berikut ini: Hopkin (dalam Muslich, 2009;8) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan

tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Menurut Arikunto (2006:91) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. sementara itu Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Muslich, 2009:8) mengemukakan bahwa PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri.

Penelitian tindakan berisi rangkaian kegiatan pengumpulan data, penyusunan rencana, pelaksanaan rencana dalam bentuk tindakan, evaluasi dan penyempurnaan tindakan yang telah dilakukan (Sukmadinata, 2010:145)

Berdasarkan pengertian PTK dari beberapa para ahli di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilaksanakan.

Dari pengertian PTK di atas dapat dikemukakan kata-kata kunci (*key words*) yang terkait dengan penelitian tindakan kelas yaitu: 1)

PTK bersifat reflektif. Maksudnya PTK diawali dari proses perenungan atas dampak tindakan yang selama ini yang dilakukan guru terkait dengan tugas-tugas pembelajaran di kelas. Dari perenungan ini akan diketahui apakah tindakan yang selama ini telah dilakukan berdampak positif dalam pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak; 2) PTK dilakukan oleh pelaku tindakan. Maksudnya adalah PTK dirancang, dilaksanakan, dan dianalisis oleh guru yang bersangkutan dalam rangka ingin memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapinya di kelas. Kalupun dilakukan secara kolaboratif, pelaku utama PTK tetap guru yang bersangkutan ; 3) PTK dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Maksudnya adalah dengan PTK diharapkan dapat meningkatkan kualitas berbagai aspek pembelajaran sehingga kompetensi yang menjadi target pembelajaran dapat tercapai secara maksimal ; 4)PTK dilakukan dengan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Maksudnya adalah setiap langkah yang dilakukan dalam PTK harus terprogram dan penuh kesadaran sehingga dapat diketahui aspek-aspek mana yang perlu diperbaiki ; 5) PTK bersifat situasional dan kontekstual. Maksudnya adalah PTK selalu dilakukan dalam situasi dan kondisi tertentu, untuk kelas dan topik pembelajaran tertentu sehingga simpulan atau hasilnya pun hanya diarahkan pada konteks yang bersangkutan, bukan untuk konteks yang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian PTK yang dikemukakan di atas, bahwa PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memperdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

PTK akan mendorong para guru untuk memikirkan apa yang mereka lakukan sehari-hari dalam menjalankan tugasnya. Melalui PTK guru dapat meneliti sendiri yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas, meliputi aspek interaksi antara guru dengan peserta didik, keunggulan dan kelemahan metode yang digunakan, media dan alat serta prosedur dan alat evaluasi pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah penelitian bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional, terutama kemampuan kognitif melalui permainan tradisional congklak di kelompok B Budi Mulya kecamatan Kota Manna.

## **2. Model-model Penelitian Tindakan.**

Penelitian tindakan kelas sebenarnya terdiri atas beberapa model, antara lain seperti yang dikemukakan oleh para ahli berikut:

a. Model Kurt Lewin.

Penelitian tindakan mempunyai siklus-siklus. Dalam satu siklus terdiri dari 4 langkah yaitu 1) Perencanaan (*Planning*); 2) aksi atau tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); 4) refleksi (*reflecting*). Akan tetapi menurut Ernest, langkah-langkah tindakan adalah 1) Perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan (*impemetinting*); 3) penilaian (*evaluating*).

b. Model Kemmis dan Mc Taggart.

Model Kemmis dan Mc Taggart ini, masih mengembangkan model Kurt Lewin. Hal ini dapat ditelusuri dari langkah-langkah penelitian yakni: 1) Perencanaan (*Planning*); 2) aksi atau tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); 4) refleksi (*reflecting*). Oleh Kemmis dan Mc Taggart dikembangkan dengan menambah langkah “perencanaan ulang” (*Planning*), langkah ini digunakan untuk merevisi berbagai kelemahan untuk melakukan siklus. Setelah di revisi dilaksanakan kembali pada siklus berikutnya. Demikian pula seterusnya hingga siklus ke II dan ke III.

c. Model John Eliot

Model Eliot, menempatkan guru sebagai peneliti (*Teacher as researcher*) Model ini merupakan upaya guru dan peneliti (*researcher*) secara kolaborasi melakukan penelitian ilmiah guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses reformasi secara teoritik tidak netral. Sebaliknya proses itu

dipengaruhi oleh gagasan-gagasan yang saling berhubungan mengenai hakikat pendidikan, pengetahuan dan pembelajaran. Penelitian tindakan dapat membantu guru untuk lebih dapat memahami hakikat tersebut secara empirik, dan bukan hanya sekedar pemahaman yang bersifat teoritik. Model guru sebagai peneliti yang menggunakan pendekatan penelitian kelas kolaboratif (*Collaborative classroom action researt*) ini, dilaksanakan melalui beberapa langkah yaitu: 1) diagnosi (perumusan masalah); 2) terapetik (perbaikan yang terdiri atas beberapa siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, refleksi), dan 3) pasca terapitik (pemantapan). Model Eliot ini dimungkinkan terdiri atas beberapa aksi (dapat dilaksanakan antara 3 sampai 5 aksi/ tindakan).

d. Model Dave Ebbutt

Model action research Dave Ebbutt, secara keseluruhan rangkaian kegiatannya yakni: 1) gagasan umum (*general idea*), 2) menelusuri kemungkinan gagasan atau pemikiran yang tepat untuk melaksanakan (*reconnaissance*), 3) rencana kerja (*overall plan*), 4) tindakan I (*action I*), monitoring (*monitoring and reconnaissance*), 6) dari hasil monitoring diperlukan perbaikan atau dilanjutkan pada tindakan berikutnya atau memilih salah satu dari

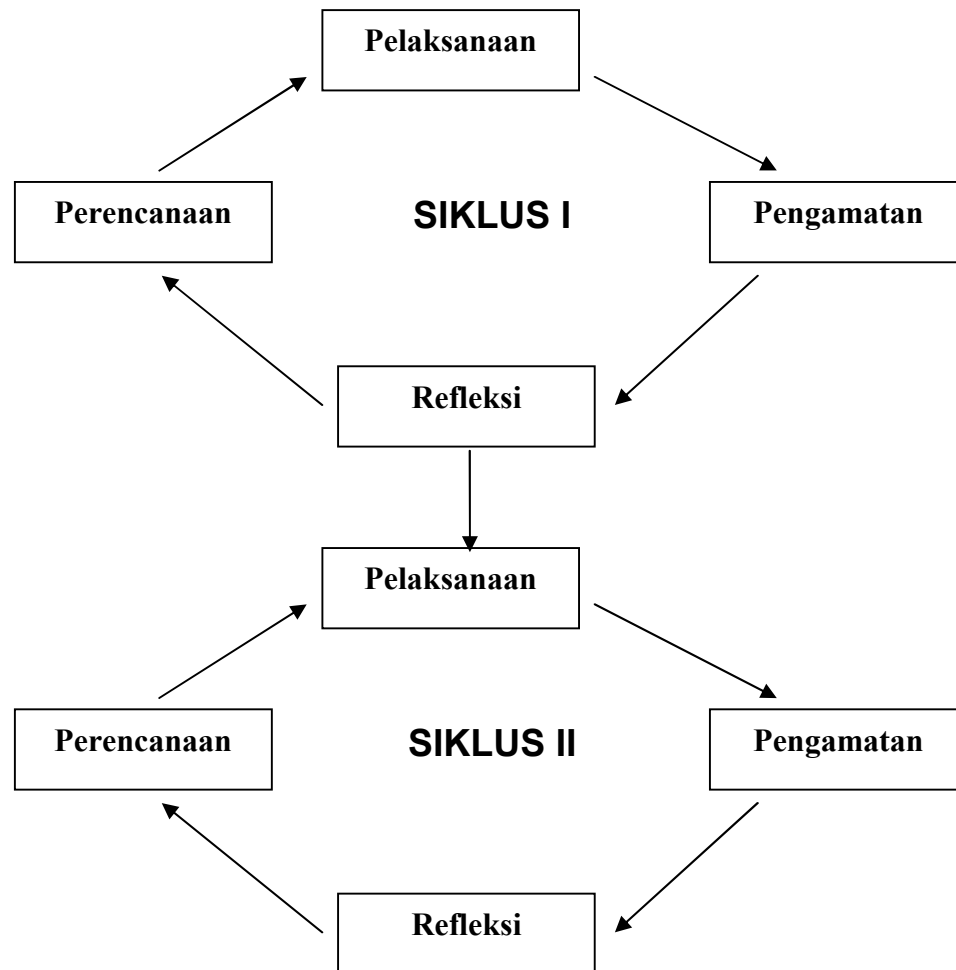


alternative (*either*), 7) dilakukan tindakan II (*action II*) dan seterusnya.

Dari beberapa model pelaksanaan tindakan yang dikemukakan di atas, peneliti memilih salah satu model yang cocok dengan penelitian yang dilakukan yaitu model penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Hal ini dilakukan karena penelitian yang dilakukan sesuai dengan konsep yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Langkah-langkah penelitian yakni: 1) Perencanaan (*Planning*); 2) aksi atau tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); 4) refleksi (*reflecting*). Kemudian dilakukan perencanaan ulang (*Planning*), langkah ini digunakan untuk merevisi berbagai kelemahan untuk melakukan siklus. Setelah di revisi dilaksanakan kembali pada siklus berikutnya. Demikian pula seterusnya hingga siklus ke II dan III.

Selain itu juga dengan model ini akan memberikan pengalaman yang berharga pada guru untuk dapat memperbaiki pembelajaran dan mengetahui kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada setiap siklusnya, agar bisa diperbaiki pada siklus berikutnya, hingga memperoleh hasil yang baik juga bagi anak-anak. Untuk lebih jelasnya model penelitian dapat dilihat pada bagan berikut ini :

Tabel 2.1 Bagan Penelitian



**Model Kurt Lewin (dalam Arikunto, 2006 : 92)**

#### **D. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan**

Menurut teori Piaget kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*application*), analisa

(*analysis*), sintesa (*Sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (Akal).

<http://www.psikologizone.com/favicon.ico/Teori> Kognitif psikologi

*perkembangan jean piaget/01 maret 2013 9:05:32*

Sedangkan penelitian tentang meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan tradisional (congklak) belum pernah dilakukan. Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Hastuti (2011) dalam skripsinya yang berjudul “ upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung pemula tahapan konsep “ menyimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak secara berarti dalam proses pembelajaran melalui permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan.
2. Selta Fimarti (2013) yang berjudul “ Penerapan bermain Teka-Teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif“. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Teka-Teki dapat memberikan pengetahuan anak dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian tersebut walaupun berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Pada penelitian ini menekankan

permainan tradisional (congklak) agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

#### **E. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Langkah yang harus dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Menyusun proposal penelitian berdasarkan permasalahan yang ada.
2. Menyusun instrumen–instrumen penelitian yang sesuai dengan permasalahan penelitian
3. Membuat instrumen pengumpulan data observasi, media pembelajaran, lembar penilaian tugas anak.
4. Mengadakan penelitian sampai penelitian tuntas.
5. Mengumpulkan data dan menganalisis data yang didapat.
6. Menyusun menjadi skripsi.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **1. Jenis Penelitian**

Arikunto, dkk (2009:3) menyatakan “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan , yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

“Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan penelitian yang reflektif terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku, mulai dari perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan”(Kemendiknas, 2009:194)

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat pelaksanaan**

Tempat penelitian ini adalah di Kelompok B Paud Budi Mulya Manna Kabupaten Bengkulu Selatan yang beralamat di jalan Veteran Padang Kapuk, pertimbangan penulis memilih tempat penelitian Kelompok Bermain ini karena penulis tinggal di dekat perkantoran dan persekolahan tersebut sehingga memudahkan dalam mencari data.

## 2. Waktu pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelompok B Paud Budi Mulya di Kecamatan kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tanggal 4 November sampai tanggal 9 Desember 2013.

**Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas**

No		Spt				Okt				Nov				Des				Jan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mempersiapkan judul dan mengidentifikasi masalah		x	x																	
2	Membuat proposal				x	X	X														
3	Bimbingan proposal ke 1							x													
4	Perbaikan								x	x											
5	Bimbingan proposal ke 2									x											
6	Perbaikan									x	x										
8	Seminar Proposal											x									
9	Perbaikan											x	x								
10	Izin melaksanakan penelitian dari fakultas													x							
11	Izin penelitian dari kepala sekolah													x							
12	Membuat RPM, RPH, Siklus 1 serta media yang akan digunakan dan													x	x						



**Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas**

No	Tanggal	Tempat	Tema/ Sub tema	Siklus	Jumlah pertemuan
1	04-11-2013	PAUD Budi Mulya Kota Manna	Binatang/ Binatang Peliharaan	Siklus I	1 Pertemuan
2	09-12-2013	PAUD Budi Mulya Kota Manna	Tanaman/ Tanaman Hias	Siklus II	1 Pertemuan

**C. Subjek / Partisipan Dalam Penelitian**

Bidang pengembangan yang dijadikan subjek penelitian ini yaitu bidang pengembangan kemampuan kognitif anak dengan melalui permainan tradisional (*Congklak*) . Adapun kelas yang akan digunakan adalah kelompok B Paud Budi Mulya Di kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.



#### D. Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 langkah, rancangan Keempat langkah tersebut adalah: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi dan evaluasi, (4) Refleksi, yang dilakukan secara bersiklus (Nasution dkk, 2003 : 33-35).

Rancangan siklus penelitian seperti yang dikembangkan oleh Arikunto dkk (dalam Suharsimi, 2006 : 93) bahwa rancangan PTK terdiri atas empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah dalam siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Uraian rancangan siklus penelitian tersebut, seperti di bawah ini:

- a. Perencanaan (*planning*). Perencanaan adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan mitra peneliti untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, memilih metode yang tepat, menyiapkan media yang digunakan, menyusun skenario pembelajaran dan menyiapkan lembar observasi sebagai alat penilaian.
- b. Pelaksanaan (*acting*). Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kelas. Dalam pelaksanaan tindakan harus taat pada rancangan yang sudah dirumuskan.
- c. Pengamatan (*Observing*). Pengamatan yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Pengamatan dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan, hal-hal yang perlu diamati adalah

kegiatan guru mengajar dan kegiatan anak mengikuti pembelajaran serta hasil kerja anak melalui lembar observasi.

- d. Refleksi (*Reflecting*). Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Refleksi perlu dilakukan untuk merenung kegiatan yang sudah dilakukan, untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan yang dialami baik pada perencanaan maupun pada pelaksanaan tindakan. Agar dapat dijadikan acuan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Adapun prosedur setiap siklusnya sebagai berikut:

### **Langkah-Langkah penelitian Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Dalam perencanaan penelitian langkah awal sebelum melakukan penelitian, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian harus dipersiapkan seperti :

- 1) Rencana kegiatan mingguan (RKM) (Lampiran III)
- 2) Rencana kegiatan harian (RKH)(Lampiran IV) dengan tema Binatang /sub tema Binatang peliharaan.
- 3) Membuat atau menyediakan media pembelajaran yaitu congklak yang akan digunakan sewaktu penelitian dan mengalokasikan waktu.

- 4) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi kemampuan kognitif anak, dan peneliti juga tidak lupa untuk menyiapkan bentuk permainan yang akan digunakan yaitu permainan congklak.

## **b. Pelaksanaan**

### **1. Pembukaan**

Didalam kegiatan pembukaan guru membimbing anak berbaris di depan kelas dengan rapi dan bagi siswa yang tidak berbaris maka akan masuk terakhir. Guru menyapa dan memberikan salam kemudian berdoa bersama sebelum belajar, bernyanyi, membaca janji Paud dan tata tertib kelas, pengenalan hari, tanggal, bulan dan tahun. Kemudian guru bersama anak mendiskusikan tentang permainan congklak yang akan dilakukan sewaktu pelaksanaan pada tema Binatang Ku sub tema Binatang Peliharaan, sehingga mereka mengerti tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### **2. Kegiatan Inti**

Pada kegiatan inti ini peneliti memfasilitasi, memotivasi, mengkoordinasi, mengobservasi, dan mengevaluasi anak dalam melakukan berbagai kegiatan belajar dengan bermain, sedangkan anak secara aktif sebagai bentuk keterlibatan dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental melalui kegiatan bermain congklak. Sebelum kegiatan inti dimulai terlebih dahulu guru menjelaskan

secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu kegiatan bermain congklak yaitu : kegiatan bermain dimana anak disuruh memperhatikan guru dalam menjelaskan permainan congklak dan mencobanya.

### 3. Istirahat

Pada kegiatan ini anak bermain diluar kelas dan peneliti juga ikut bermain bersama anak supaya anak merasa lebih dihargai dan diperhatikan, sehingga anak merasa nyaman dan aman disekolah. Selesai kegiatan bermain anak disuruh mencuci tangan, kemudian membaca do'a sebelum dan sesudah makan.

### 4. Penutup

Pada kegiatan akhir ini guru mengajak-ajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan guru bertanya apakah anak ibu sudah bisa melakukan tugasnya tadi dan apakah ada anak ibu yang belum selesai atau tidak bisa mengerjakan tugasnya. Dan setelah itu guru menyampaikan kegiatan untuk esok harinya, pesan dan kesan, bernyanyi lagu hari sudah siang, membaca do'a pulang, salam pulang.

### c. Observasi

Selama pelajaran berlangsung dilakukan observasi untuk melihat seberapa banyak anak yang bermotivasi terhadap bermain. Indikator

pengembangan kognitif yang diamati pada anak bermain congklak adalah :

- a. Anak mampu berimajinasi terhadap permainan.
- b. Anak mampu berpikir sesuai dengan pendapatnya dalam bermain.
- c. Anak mampu berpikir terhadap suatu objek.

**d. Evaluasi**

Evaluasi dilakukan secara lisan dengan menanyakan kepada anak tentang permainan/kejadian apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang telah diselesaikan.

**e. Refleksi**

Berdasarkan hasil refleksi peneliti melakukan tindakan di dalam dan di luar kelas dengan melakukan evaluasi proses tindakan, menganalisis hambatan yang ditemui dan memikirkan pemecahan dan tujuannya. adanya kelemahan–kelemahan ini akan diperbaiki pada siklus II.

**E. Instrumen – Instrumen Pengumpulan Data Yang digunakan**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut :

**1. Observasi atau Pengamatan**

“Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengamati perilaku dan aktivitas anak dalam suatu waktu atau kegiatan”

(Depdiknas,2005:105). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh kolaborator yaitu guru kelas dan kepala sekolah. Observasi dilakukan pada kelompok B Paud Budi Mulya di Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

Teknik ini dilakukan untuk mengukur perkembangan kognitif anak didalam kelas selama melakukan permainan

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi yang mendukung berjalanya penelitian ini , meliputi nama–nama anak sebagai subjek penelitian. Foto–foto proses pembelajaran berlangsung dan data–data yang mendukung lainnya untuk dianalisis pada tahap awal.

## **F. Teknik Pengumpulan Data.**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian Tindakan Kelas ini adalah

- (1 ). Observasi yaitu teknik pengumpulan data untuk mengamati sikap dan perilaku anak di dalam kelas selama dilakukan proses belajar, khususnya selama melakukan kegiatan bermain apakah anak termotivasi atau tidak. Guru selama dalam pembelajaran mengamati anak sesuai pedoman observasi.
- ( 2 ) . aspek penilaian hasil pembelajaran dapat dilakukan dengan cara dokumentasi dengan melihat keterampilan anak dalam bermain Congklak

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data dan interpretasi hasil analisis dilakukan pada saat proses dan hasil kerja anak dalam kegiatan bermain congklak, sehingga digunakan lembar penilaian untuk mendapat data yang akurat pada kemampuan anak kelompok B Paud Budi Mulya Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

Menganalisis data observasi

### **1. Lembar observasi aktivitas guru**

Lembar observasi guru yang digunakan pada saat proses pembelajaran (pelaksanaan tindakan) bertujuan untuk mengetahui kekurangan–kekurangan yang dilakukan guru pada saat mengajar. Hasil dari observasi ini akan dijadikan pedoman dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada siklus berikutnya.

### **2. Lembar aktivitas anak**

Selain observasi guru, juga digunakan lembar observasi aktivitas anak. Lembar observasi aktivitas anak digunakan untuk mengetahui keaktifan anak selama proses belajar mengajar berlangsung, kekurangan atau kelemahan dalam kegiatan ini akan diperbaiki pada siklus selanjutnya.

### 3. Observasi aktivitas belajar anak secara klasik dan secara perorang.

Untuk melihat peningkatan hasil data observasi aktivitas guru dan anak, serta data observasi aktivitas anak secara klasikal dan perorangan dapat digunakan rumus berikut.

#### a. Nilai rata-rata

Penelitian menjumlahkan nilai yang diperoleh anak yang kemudian dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas yang diteliti sehingga nilai rata-rata menurut (Aqib dkk 2009:204-205). Nilai rata-rata dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$NR = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan rumus :

NR = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

#### b. Ketuntasan Belajar

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{E}{N} \times 100\%$$



Keterangan :

P = tingkat kemampuan kognitif anak

F = Anak yang tuntas belajar  $\geq B$  (4-5)

N = Jumlah anak

100% = Nilai konstan

Table 3.3 Kategori Skor Hasil Observasi Dari angket

Interval	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat Baik
70 % - 79 %	Baik
60 % - 69 %	Cukup
50 % - 59 %	Tidak Baik
Kurang dari 50 %	Sangat Tidak Baik

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, bahkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat (aqib,dkk.2009:41).

#### **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75 % orang siswa dari jumlah seluruh siswa dalam satu kelas mampu menyelesaikan permainan congklak mencapai tingkat keberhasilan dengan kategori Baik (B).